



Client en Dealer (Facade Pattern)

Client: De initiator van interacties met het systeem, die gebruikmaakt van een vereenvoudigde interface.

Dealer (Facade): Verzorgt een enkelvoudige toegangspunt tot verschillende subsystemen, door een versimpelde interface te bieden die de complexiteit van de onderliggende processen maskeert.

Fabriek (Factory Pattern)

Fabriek: Beheer van objectcreatie zonder directe instantiëring van specifieke klassen. Onder andere 'FabrikFabrik' en 'AutoFabrik' worden ingezet om variabele voertuigtypen of onderdelen te produceren, zoals afhankelijk van contextuele parameters.

Producten en Decoraties (Decorator Pattern)

Voertuig (Product): Basismodel dat verder aangepast kan worden met aanvullende componenten of eigenschappen.

Motoren (Decorator): Een set uitbreidingen (zoals waterstof-, elektrische-, benzine- en dieselmotoren) die specifieke kenmerken toevoegen aan het basisvoertuig zonder deze te wijzigen.

Beveiliging en Verkoop

Slot (Product): Een beveiligingsmechanisme dat kan worden aangepast met verschillende implementaties (bijv. vingerafdruk-, mechanische, of handgeschakelde sloten) voor voertuigtoegang en -beveiliging.

Verkoop: Functionaliteit die gericht is op het aanbieden, leasen, of verkopen van de geconfigureerde producten aan klanten.

